

Metode belajar yang umum digunakan di SMAN 1 Patuk Gunungkidul yaitu ceramah dengan bantuan media papan tulis yang bagaimana sangat kurang menunjang untuk kegiatan belajar mengajar khususnya Pendidikan Agama Islam yang membutuhkan gambaran nyata. Karena itu perlu di desain ulang metode pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk mengkonstruksikan pengetahuan di dalam pikiran mereka sendiri, sehingga ilmu yang mereka dapatkan benar-benar di mengerti dengan pemahaman yang nyata. Dengan media pembelajaran siswa diharapkan dapat menjadikan kualitas pembelajaran menjadi efektif sehingga keaktifan dan motivasi belajar siswa meningkat.

Pembelajaran kurikulum tingkat satuan pendidikan atau KTSP juga mengharapkan perubahan metode pembelajaran dari model *teaching* ke model *learning* dengan terpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Dengan adanya perubahan ini siswa akan di tuntut untuk lebih berperan aktif dalam mengembangkan dirinya. Dari perubahan metode pembelajaran tersebut di harapkan terjadi peningkatan kualitas pembelajaran yang nantinya mampu mencapai tujuan dari Sistem Pendidikan Nasional.

Metode pembelajaran yang layak dapat diuji penerapannya untuk menyelesaikan masalah yang ada di SMAN 1 Patuk Gunungkidul adalah metode pembelajaran dengan menggunakan *microsoft powerpoint*. Media pendidikan dikembangkan secara terus menerus sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada, ini dilakukan untuk mencapai target yang diharapkan

pembelajaran dengan menggunakan teknologi informatika terutama media digital berbasis komputer menjadi pilihan karena dinilai bisa mewakili dari semua media yang ada seperti *microsoft powerpoint*.

Kelebihan media interaktif dibandingkan dengan media-media lain adalah sifatnya yang jelas, media digital mampu merangkum media teks, suara, image, grafik dan animasi dalam suatu tampilan. Media digital dapat juga ditampilkan secara interaktif sehingga pengguna dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan keinginannya. Kesan yang ditimbulkan juga sangat mendalam, karena menampilkan tampilan atraktif yang mudah dipahami.

Dengan melihat perkembangan pesat teknologi informasi dewasa ini maka penggunaan *microsoft powerpoint* bisa menjadi pilihan yang dapat diambil karena sederhana dalam penggunaannya yang bisa menjadi tawaran pertama untuk memberikan solusi dari permasalahan di atas. *Microsoft powerpoint* bisa digunakan untuk penggabungan dari tulisan, suara, maupun gambar dalam satu halaman tampilan yang bisa ditangkap dengan mudah oleh siswa dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran berbasis multimedia tentu dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran tertentu secara mandiri dengan komputer.

Microsoft powerpoint atau *microsoft office powerpoint* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *microsoft* dalam paket aplikasi. *Powerpoint* berjalan di atas komputer PC berbasis

menggunakan sistem operasi *apple mac OS*, meskipun pada awalnya aplikasi ini berjalan diatas sistem operasi *Xenix*, aplikasi ini sangat banyak digunakan apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa, dan trainer. Dimulai pada versi *microsoft office sistem 2003*, *microsoft* mengganti nama dari sebelumnya *microsoft powerpoint* saja menjadi *microsoft office powerpoint*. Versi terbaru dari *powerpoint* adalah versi 12 (*microsoft office powerpoint 2007*), yang tergabung ke dalam paket *microsoft office sistem 2007*.

Kelebihan yang dimiliki oleh *microsoft powerpoint* adalah mudah dioperasikan oleh pendidik maupun peserta didik yang mana bisa menghasilkan animasi suara gambar dan tulisan dalam satu halaman yang bisa langsung di tampilkan.

Microsoft powerpoint memiliki kelebihan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMAN 1 Patuk Gunungkidul. Yang penggunaannya mudah dan telah banyak diterapkan di berbagai sekolah menengah atas yang ada di sekitarnya bahkan sudah diterapkan di berbagai lingkungan di luar sekolah. Apabila dilihat dari kelebihan media ini dan kelemahan pada sistem pembelajaran tradisional di SMAN 1 Patuk, maka sudah saatnya pembelajaran di SMAN 1 Patuk juga menggunakan *microsoft powerpoint* dalam rangka usaha meningkatkan kualitas hasil pembelajaran pendidikan Agama Islam. di SMAN 1 Patuk.

Berangkat dari paparan sebelumnya, maka peneliti merasa sangat perlu

microsoft powerpoint di lingkup sekolah. Dengan melihat kelemahan metode pengajaran sistem ceramah dan kebutuhan akan media pembelajaran audiovisual pada materi Pendidikan Agama Islam serta adanya alat bantu yang sedikit dimiliki oleh siswa SMA 1 Patuk maka peneliti menetapkan penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Powerpoint* Terhadap Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas XII IPS 1 SMAN 1 Patuk Gunungkidul Yogyakarta”.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media *powerpoint* di SMAN 1 Patuk Gunungkidul Yogyakarta ?
2. Bagaimana peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Patuk Gunung kidul Yogyakarta?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media *powerpoint* terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SMAN 1 Patuk Gunungkidul Yogyakarta ?

C. Tujuan Penelitian

2. Untuk mengetahui peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Patuk Gunung kidul Yogyakarta.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *powerpoint* terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SMAN 1 Patuk Gunungkidul Yogyakarta

D. Kegunaan Penelitian

1. Memberikan sumbangan sebagai tambahan wawasan pengetahuan bagi guru PAI tentang pengaruh penggunaan media *powerpoint* terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SMAN 1 Patuk Gunungkidul Yogyakarta.
2. Sebagai evaluasi dalam pengaruh penggunaan media *powerpoint* terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SMAN 1 Patuk Gunungkidul Yogyakarta.
3. Untuk memberikan kontribusi, baik berupa pemikiran dan dokumentasi yang dapat dijadikan masukan untuk mengantisipasi problem pendidikan di masa sekarang dan akan datang.

E. Tinjauan Pustaka

Beberapa pustaka yang menjadi referensi peneliti dalam membuat

1. Skripsi berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 1 Sikumpul Kalibening Banjarnegara” Oleh Sulistyani Mahasiswa STAIN Purwokerto tahun lulus 2008, Skripsi ini meneliti tentang Media Pembelajaran PAI yang di diujikan tanggal 22 Maret 2008. Hasil/Kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut :
 - a. Media Pembelajaran yang digunakan di SDN I Sikumpul meliputi Media Gambar dan Cetak.
 - b. Penggunaan media pembelajaran PAI dalam KBM sudah bagus sehingga cukup membantu siswa dalam peningkatan prestasi belajar dan menimbulkan minat belajar yang cukup tinggi.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terletak pada jenis penelitian dan variabel penelitian. Pada penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan satu variabel yaitu penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pada penelitian yang akan dilakukan jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan dua variabel yaitu penggunaan media *powerpoint* dan kualitas pembelajaran.

2. Skripsi berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam di MTs Al- Fatah Suradadi Kabupaten Tegal” Oleh Rohiman Mahasiswa IAIN Sunan kalijaga Yogyakarta tahun lulus 1994, Skripsi ini meneliti tentang Efektifitas Media Pendidikan bidang Study PAI. diujikan tanggal 24 Oktober 1994. Hasil/Kesimpulan penelitian ini adalah Media Pendidikan Agama Islam pada MTs Al Fatah

memahami dan menguasai pelajaran yang telah diberikan/dipelajari dengan hasil baik.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terletak pada jenis penelitian dan variabel penelitian. Pada penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan satu variabel yaitu efektifitas penggunaan media pembelajaran. Pada penelitian yang akan dilakukan jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan dua variabel yaitu penggunaan media *powerpoint* dan kualitas pembelajaran

3. Skripsi berjudul “Persepsi Siswa Terhadap Keterampilan Guru Pendidikan Agama Islam di SMU Muhammadiyah Bantul”. Oleh Akromah Fitrayani Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Fakultas Agama Islam, Jurusan Pendidikan Agama Islam, diujikan tanggal 26 Oktober 2005. Kesimpulan/hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :
 - a. Berdasarkan hasil Obserfasi dan hasil Angket siswa, terhadap ketrampilan mengajarguru guru Pendidikan Agama Islam SMA Muhammmadiyah Bantul adalah buruk.
 - b. Faktor penyebabnya adalah karena banyak kaidah-kaidah pengajaran yang tidak dilaksanakan.
 - c. Kejelasan dalam menyampaikan materi pengajaran cukup jelas tetapi terjesan terburu-buru karena mengejar target materi selesai sesuai

materi tapi jarang mengambil permasalahan yang sering dihadapi siswa.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terletak pada variabel penelitian dan tujuan penelitian. Pada penelitian ini mempunyai satu variabel yaitu persepsi siswa terhadap keterampilan guru dengan tujuan penelitian untuk mengetahui persepsi siswa terhadap keterampilan guru. Pada penelitian yang akan dilakukan mempunyai dua variabel yaitu penggunaan media *powerpoint* dan kualitas pembelajaran dengan tujuan mengetahui pengaruh penggunaan media *powerpoint* terhadap kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam

F. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media disebut juga alat-alat audio visual, artinya alat yang dapat dilihat dan didengar yang dipakai dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif dan efisien. Dengan penggunaan alat-alat ini guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih mantap dan hidup serta interaksinya bersifat banyak arah.

Media mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi

pasif dalam menerima pelajaran. Anapun yang disampaikan

oleh guru sebaiknya menggunakan media, paling tidak yang digunakannya adalah media verbal yang berupa kata-kata yang diucapkan dihadapan siswa.

Menurut Daryanto (1993:1) bahwa media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat disampaikan dengan lebih baik dan lebih sempurna. Media dalam kawasan teknologi pendidikan merupakan sumber belajar yang berupa gabungan dari bahan dan peralatan. Bahan di sini merupakan barang-barang yang biasanya disebut perangkat lunak atau *software* yang di dalamnya terkandung pesan-pesan untuk disampaikan dengan mempergunakan peralatan (Sadiman, 1984:19). Kata media berasal dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 1984: 6).

AECT (Association of Education and Communication Technology) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Briggs (1970) dalam Sadiman (1984:6) menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Sedangkan *NEA (National Education Association)*

tercetak maupun audio-visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca.

Dari beberapa batasan pengertian media tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (1997:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti

Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik (1994:15) merinci manfaat media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari beberapa batasan manfaat media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan

- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
 - a) Obyek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model;
 - b) Obyek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar;
 - c) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.
 - d) Obyek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara kongkret melalui film, gambar, slide, atau komputer;
 - e) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan

- f) Peristiwa alam seperti meletusnya gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (1993:3) Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran, dan pemilihan media mempertimbangkan beberapa faktor sebagai berikut:

1) Tujuan

Media yang dipilih hendaknya menunjang pencapaian tujuan pengajaran.

2) Ketepatangunaan

Hendaknya dipilih ketepatan dan kegunaannya untuk
 yang hendak dikomunikasikan atau

3) Tingkat kemampuan siswa

Media yang dipilih hendaknya sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, pendekatan terhadap pokok masalah, besar kecilnya kelompok atau jangkauan penggunaan media tersebut.

4) Biaya

Biaya yang dikeluarkan hendaknya seimbang dengan hasil yang diharapkan dan tergantung kemampuan dana yang tersedia.

5) Ketersediaan

Apakah media yang diperlukan tersedia atau tidak, apakah ada pengganti yang relevan, direncanakan untuk perorangan atau kelompok.

6) Mutu teknis

Kualitas media harus dipertimbangkan, jika media sudah rusak atau kurang jelas/terganggu sehingga mengganggu proses transfer informasi (tidak menarik, detail kurang bisa dipahami).

d. Peranan Media Pembelajaran

Peranan media dalam proses pembelajaran dapat ditempatkan sebagai :

- 1) Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran.
- 2) Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji

3) Sumber belajar bagi siswa, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik individual maupun kelompok.

Sungguhpun demikian media sebagai alat dan sumber pembelajaran tidak bisa menggantikan guru sepenuhnya, artinya media tanpa guru suatu hal yang mustahil dapat meningkatkan kualitas pengajaran. Peranan guru masih tetap diperlukan sekalipun media telah merangkum semua bahan pengajaran yang diperlukan oleh siswa.

e. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Untuk menunjang terjadinya keaktifan siswa dalam belajar, persoalan media dan sumber sangat penting. Siswa tidak mungkin aktif menemukan sendiri suatu kesimpulan, tanpa adanya bantuan media dan sumber belajar (guru dan buku-buku pelajaran). Dengan adanya media dan bimbingan dari orang-orang yang ada disekitarnya (guru dan orang tua siswa) dapat mempermudah siswa dalam memahami suatu pelajaran, yang nantinya akan bermanfaat bagi mereka terutama anak-anak yang mempunyai kelainan khusus seperti anak hiperaktif. Disamping itu dapat membuat mereka terlatih memecahkan permasalahan-permasalahan yang riil, yang mungkin mereka hadapi kelak.

Empat prinsip yang perlu diperhatikan guru dalam

- 1) Media yang digunakan hendaknya sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
- 2) Hendaknya menguasai/mengenal dengan baik media yang akan digunakan
- 3) Alat bantu yang digunakan hendaknya dipilih secara obyektif, tidak didasarkan atas selera atau kesenangan pribadi gurunya.
- 4) Tidak ada alat bantu yang paling baik untuk semua tujuan, karena tergantung situasi-kondisi dan ada keuntungan-kerugian dari masing-masing media.

Pada waktu berlangsungnya pengajaran hendaknya penggunaan media digunakan guru pada situasi sebagai berikut :

- 1) Kurangnya perhatian siswa akibat kebosanan mendengarkan uraian guru.
- 2) Bahan pengajaran yang dijelaskan guru kurang dipahami siswa.
- 3) Terbatasnya sumber pengajaran. Tidak semua sekolah mempunyai buku sumber, atau tidak semua bahan pengajaran ada dalam buku sumber.
- 4) Guru tidak bergairah untuk menjelaskan bahan pengajaran melalui penuturan kata-kata (verbal) akibat terlalu lelah disebabkan telah mengajar cukup lama.

f. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah media pembelajaran segala

menyampaikan bahan instruksional dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran tersebut. (Sumantri, 2003 : 42)

Menurut Farmadi (2001:57) Media memiliki beberapa fungsi, diantaranya :

1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.

2) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena : (a) obyek terlalu besar; (b) obyek terlalu kecil; (c) obyek yang bergerak terlalu lambat; (d) obyek yang bergerak terlalu cepat; (e) obyek yang terlalu kompleks; (f) obyek yang bunyinya terlalu halus; (g) obyek mengandung berbahaya

dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.

- 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik.
- 6) Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 7) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- 8) Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau benda, metode, teknik yang digunakan dalam proses belajar mengajar dan berfungsi untuk meningkatkan efektifitas dan kualitas dalam mencapai tujuan dari pendidikan. Fungsi awalnya media hanya alat bantu visual dalam kegiatan belajar atau mengajar, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa antara lain mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep abstrak, dan mempertinggi daya serap atau potensi belajar.

Secara umum dapat sedikit peneliti simpulkan kegunaan

memperjelas penyajian pesan agar bersifat verbalisme, baik dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.

2. Media *Powerpoint*

a. Pengertian *Microsoft Powerpoint*

Microsoft Powerpoint atau *Microsoft Office Powerpoint* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft* di dalam paket aplikasi kantoran mereka, *Microsoft Office*, selain *Microsoft Word*, *Excel*, *Access* dan beberapa program lainnya. (Safri, 2009:68)

Menurut Ametembun, N.A (2010:87) *Powerpoint* berjalan di atas komputer PC berbasis sistem operasi *Microsoft Windows* dan juga *Apple Macintosh* yang menggunakan sistem operasi *Apple Mac OS*, meskipun pada awalnya aplikasi ini berjalan di atas sistem operasi *Xenix*. Aplikasi ini sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa, dan *trainer*. Dimulai pada versi *Microsoft Office Sistem 2003*, *Microsoft* mengganti nama dari sebelumnya *Microsoft Powerpoint* saja menjadi *Microsoft Office Powerpoint*. Versi terbaru dari *Powerpoint* adalah versi 12 (*Microsoft Office Powerpoint 2007*), yang tergabung ke dalam paket *Microsoft Office Sistem 2007*.

Microsoft Powerpoint atau *Microsoft Office Powerpoint*

materi-materi yang sifatnya teoritis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan *group* belajar yang cukup banyak di atas 50 orang. (Nurhadi, 2008 : 98)

b. *Microsoft Powerpoint* Sebagai Media Pembelajaran

Menurut Hujair AH. Sanaky (2006:74) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat digunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Maka dengan kelima stimulus ini, akan membantu pembelajar mempelajari bahan pelajaran. Atau dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk stimulus yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran adalah suara, lihat dan gerakan.

Sementara itu Nasution (2009 : 3) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan, National Education Association (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

c. Kelebihan *Microsoft Powerpoint* Sebagai Media Pembelajaran

Dengan menggunakan *Microsoft Powerpoint* Sebagai media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik (Arief, 2008:34)

Menurut Mulyadi (2007:98) dalam hal ini ada beberapa kelebihan *Microsoft Powerpoint* sebagai media pembelajaran diantaranya :

- 1) Menimbulkan kegairahan belajar.
- 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
- 3) Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

d. Program interaktif berbasis komputer dengan menggunakan *Powerpoint*

Program interaktif berbasis komputer dengan menggunakan salah satu program *microsoft office powerpoint* adalah program yang berinteraksi dengan pemakaian yang pada umumnya duduk didepan

keyboard, joystick untuk memberikan tanggapan keprogram kemudian tayangan bisa dilihat dan diterima didepan peserta didik.

Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Perkembangan teknologi yang pesat saat ini telah memungkinkan komputer memuat dan menayangkan beragam bentuk media di dalamnya. Saat ini teknologi komputer tidak lagi hanya digunakan sebagai sarana komputasi dan pengolahan kata (*word processor*) tetapi juga sebagai sarana belajar multi media yang memungkinkan peserta didik membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan. Sajian multimedia berbasis komputer dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Dengan tampilan yang dapat mengkombinasikan berbagai unsur penyampaian informasi dan pesan, komputer dapat dirancang dan digunakan sebagai media teknologi yang efektif untuk mempelajari dan mengajarkan materi pembelajaran yang relevan misalnya rancangan grafis dan animasi.

Multimedia berbasis komputer dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana dalam melakukan simulasi untuk melatih keterampilan dan kompetensi tertentu. Misalnya, penggunaan simulator kognit

pesawat terbang yang memungkinkan peserta didik dalam akademi penerbangan dapat berlatih tanpa menghadapi risiko jatuh. Contoh lain dari penggunaan multimedia berbasis komputer adalah tampilan multimedia dalam bentuk animasi yang memungkinkan mahasiswa pada jurusan eksakta, biologi, kimia, dan fisika melakukan percobaan tanpa harus berada di laboratorium.

Perkembangan teknologi komputer saat ini telah membentuk suatu jaringan (*network*) yang dapat memberi kemungkinan bagi siswa untuk berinteraksi dengan sumber belajar secara luas. Jaringan komputer berupa internet dan web telah membuka akses bagi setiap orang untuk memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan terkini dalam bidang akademik tertentu. Diskusi dan interaksi keilmuan dapat terselenggara melalui tersedianya fasilitas internet dan web di sekolah. Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru.

Dalam media *powerpoint* sendiri dapat digabungkan dalam sebuah tampilan dari yang gambar, tulisan maupun suara yang secara tidak langsung dapat didengarkan dan dilihat sehingga dapat menimbulkan minat dan ketertarikan peserta didik untuk lebih giat belajar yang mampu mempengaruhi panca indera yang dimiliki oleh

3. Hakikat Pembelajaran

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Batasan tentang teori belajar yang dikemukakan para ahli tergantung sudut pandang yang dipakai masing-masing dalam memberi arti belajar karena itu banyak dijumpai pengertian-pengertian tentang belajar.

Menurut Badawi (1985:59) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkah laku baru individu secara keseluruhan sebagai hasil perjalanan individu dalam berinteraksi dengan lingkungan. Perubahan tingkah laku itu terjadi secara sadar, bersifat kontinyu, bersifat positif serta bertujuan dan berarah.

Seperti yang dikemukakan oleh Djamarah dan Zain (2000:11), bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, ketrampilan maupun sikap; bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Menurut Sudjana (2000:28) pengertian belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam

tingkah laku ketrampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada diri individu yang sedang belajar.

Menurut Sardiman (2000:20) usaha pemahaman mengenai makna belajar ini akan diawali dengan mengemukakan beberapa definisi tentang belajar, antara lain dapat diuraikan sebagai berikut :

- 1) Cronbach memberikan definisi: "*Learning is shown by a change in behavior as a result of experience*".
- 2) Harold Spears memberikan batasan: "*Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction*".
- 3) Geoch, mengatakan: "*Learning is a change in performance as a result of practice*".

Dari ketiga definisi di atas, maka dapat diterangkan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Juga belajar itu akan lebih baik, kalau subjek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik.

Dengan adanya pengertian-pengertian belajar di atas belajar dapat diartikan sebagai tindakan atau usaha individu yang merupakan suatu proses dalam berinteraksi dengan lingkungan agar memperoleh pengetahuan dalam rangka mendapatkan perubahan tingkah laku baik

tersebut bersifat kontinyu, positif, berarah dan bertujuan serta terdapat dua aspek yang sama yaitu adanya perubahan tingkah laku dan pengalaman yang mempengaruhi beberapa faktor, baik yang disadari maupun yang timbul sendiri akibat praktek, pengalaman, latihan dan bukan secara kebetulan.

Belajar diharapkan terjadi perubahan-perubahan pada individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya pada pengetahuan saja akan tetapi dalam kecepatan, penguasaan diri, sikap, kebiasaan, dan ketrampilan yang didapat dari hasil proses belajar yang diberikan.

Istilah “pembelajaran” merupakan pengganti istilah “mengajar”. Menurut para pakar pendidikan, praktek mengajar di sekolah-sekolah pada umumnya lebih banyak berpusat pada guru. Artinya bila guru mengajar ia lebih mempersiapkan dirinya supaya berhasil dalam menyampaikan materi pelajaran. Ia harus menguasai materi, menguasai metode mengajar, mampu melakukan evaluasi belajar dll, tanpa memperhatikan bahwa siswa-siswanya dapat belajar atau tidak. Oleh karena itu istilah mengajar yang dianggap berkonotasi “*teacher centered*” diganti dengan istilah pembelajaran. Dengan ini guru diharapkan selalu ingat bahwa tugasnya adalah membelajarkan siswa atau dengan kata lain membuat siswa dapat belajar untuk mencapai hasil yang optimal.

Menurut Rohani (1997:24) pembelajaran adalah usaha sadar

memperoleh dan memproses pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Sesuai dengan pengertian pembelajaran, yaitu usaha sadar guru untuk membantu siswa atau anak didik, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

b. Tujuan Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja. Oleh karena itu pembelajaran pasti mempunyai tujuan. Tujuan pembelajaran adalah membantu para siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku siswa bertambah, baik kuantitas maupun kualitas. Tingkah laku itu meliputi pengetahuan, ketrampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa.

c. Unsur-unsur Dinamis dalam Pembelajaran

Unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran kongruen dengan unsur-unsur dalam belajar. Artinya unsur-unsur yang diperlukan dalam belajar yang keadaannya dapat berubah-ubah, juga terdapat pada diri guru (motivasi dan kesiapan membelajarkan siswa), dan pada upaya guru menyiapkan bahan pembelajaran, alat bantu pembelajaran, suasana pembelajaran, dan kondisi atau kesiapan siswa mengikuti pembelajaran baik fisik maupun psikologis. Unsur-unsur ini kadang-kadang baik dan pada suatu ketika dapat merugikan atau

d. Asumsi Proses Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, diasumsikan terjadi situasi atau kegiatan tertentu yang menyebabkan guru dan siswa menjadi aktif dan kreatif. Adapun asumsi-asumsi tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Bahwa proses pembelajaran direncanakan dan dilaksanakan sebagai suatu sistem.
- 2) Bahwa dalam proses pembelajaran harus terjadi interaksi siswa dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru.
- 3) Bahwa proses pembelajaran lebih efektif apabila menggunakan metoda dan teknik yang tepat.
- 4) Bahwa pembelajaran harus melihat pentingnya produk dan proses secara seimbang.\
- 5) Bahwa inti proses pembelajaran adalah kegiatan belajar siswa secara optimal

4. Peningkatan Kualitas Pembelajaran

a. Pengertian Kualitas Pembelajaran

Kualitas pembelajaran merupakan suatu mutu dalam konteks pendidikan untuk menolong, membimbing seseorang untuk mendapatkan dan mengubah pengetahuan. Dalam pengertian ini guru menjadi peran utama dalam membawa perubahan tingkah laku dan pengetahuan siswa ke arah yang lebih baik. (Tampubolon 1992:110).

Menurut Depdiknas (2001:4) mengemukakan kualitas

dan *output* pendidikan. Lebih jauh dijelaskan bahwa *input* pendidikan adalah segala sesuatu yang harus tersedia karena dibutuhkan untuk berlangsungnya proses, yang dimaksud sesuatu adalah berupa sumberdaya dan perangkat lunak serta harapan-harapan sebagai pemandu bagi keberlangsungan proses.

Sedangkan Mulyasa (2002:100) mengemukakan bahwa: Kualitas pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik”.

Berdasarkan ketiga konsep tentang kualitas pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang terarah pada tujuan pembelajaran guna mencapai mutu yang telah ditentukan

b. Penilaian Kualitas Pembelajaran

Penilaian kualitas pembelajaran merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, penilaian kualitas pembelajaran merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999:250-251) Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru,

Sedangkan Hamalik (2006:30) berpendapat penilaian kualitas pembelajaran adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Menurut Team Pokja Akademika UIN Sunan Kali Jaga (2006:90-91) Obyek penilaian kualitas pembelajaran adalah aspek-aspek yang menjadi sarana yang hendak dinilai yang diklasifikasikan menjadi tiga aspek (ranah) hasil belajar, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ranah hasil belajar tersebut diklasifikasikan dalam spesifikasi sebagai berikut :

- 1) Ranah Kognitif terdiri dari enam jenjang hasil belajar, yaitu:
 - a) Ranah Kognitif/hafalan, adalah tingkat kemampuan mengenal atau mengetahui fakta, konsep, atau istilah. Penilaian dalam aspek ini biasanya berupa tuntutan untuk menyebutkan kembali (*recall*) atau menghafal saja.
 - b) Pemahaman, yaitu tingkat kemampuan memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya.
 - c) Aplikasi, yaitu kemampuan untuk menerapkan atau menggunakan apa yang telah diketahuinya dalam suatu situasi yang baru, atau menggunakan abstraksi pada situasi kongrit maupun situasi khusus.
 - d) Analisis, yaitu kemampuan untuk menganalisis atau

pembentuknya, atau menguraikan proses terjadinya sesuatu, cara bekerjanya sesuatu, atau mungkin juga sistematikanya.

- e) Sintesis, yaitu kemampuan untuk menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam suatu bentuk yang menyeluruh. Kemampuan sintesis berarti kemampuan menemukan hubungan kausal atau urutan tertentu, atau menemukan abstraksi yang berupa integritas.
 - f) Penilaian, yaitu kemampuan berfikir untuk membuat suatu penilaian tentang suatu pernyataan, konsep, situasi, dan sebagainya berdasarkan suatu criteria tertentu.
- 2) Ranah Afektif meliputi kemampuan hasil belajar
- a) *Receiving atau Attending* yaitu kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain, termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar. *Receiving* juga berarti sebagai kemauan untuk memperhatikan suatu kegiatan atau suatu objek.
 - b) *Responding* berarti “adanya partisipasi aktif. Kemampuan ini bertalian dengan partisipasi mahasiswa yang berwujudkan dalam bentuk memberikan reaksi, kesiapan dalam memberikan respon, seperti membaca materi yang ditugaskan, sikap suka

- c) *Valuting* berarti memberikan penilaian atau menghargai, memberikan nilai pada suatu kegiatan atau objek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan.
- d) *Organization* (mengukur atau mengorganisasikan) artinya mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang lebih *universal*, menyatukan nilai-nilai yang berbeda-beda, menyelesaikan konflik di antara nilai-nilai itu, dan mulai membentuk suatu sistem nilai yang konsisten secara interval.
- e) *Characterization by a value or value complex* (karakterisasi dengan satu nilai atau nilai kompleks), yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Individu yang memiliki kemampuan afektif ini berarti ia telah memiliki *philosophy of life* yang mapan, memiliki sistem nilai yang mengontrol tingkah lakunya untuk waktu yang lama, sehingga membentuk “pola hidup”, tingkah laku yang menetap dan konsisten. (Anwar, Moch. Idochi. 2004 : 44)

3) Ranah Psikomotor, meliputi:

- a) Persepsi (*perception*), adalah kemampuan menggunakan organ indera untuk menangkap isyarat yang membimbing aktifitas gerak. Ada tiga tingkatan pada level ini yaitu: kesadaran adanya

gerakan yang relevan (*cue selection*) dan melaksanakan dalam suatu penampilan (*to action in a performance*)

- b) *Set*, adalah kemampuan yang berkenaan dengan kesiapan untuk melaksanakan tindakan khusus, yaitu dapat menampilkan tindakan (*action*) seperti yang diajarkan (kemampuan memilih yang diperlukan). Kemampuan ini meliputi tiga jenis kesiapan yaitu: kesiapan mental (*mental set*), kesiapan fisik (*physical readiness to act*), dan kesiapan emosional (*emosional set*).
- c) Imitasi (*Guided Respon*), merupakan tingkat awal dari gerakan yang lebih kompleks yang meliputi 2 (dua) hal pokok yaitu: peniruan (*imitation*) dan mencoba-coba (*trial and error*).
- d) Mekanisme (*Mechanism*), yaitu kemampuan yang berkaitan dengan penampilan tindakan, bahwa pengetahuan maupun nilai yang diajarkan telah menjadi suatu kebiasaan dan gerakan-gerakan yang ditampilkan menjadi lebih menyakinkan *confidence* dan lebih ahli *proficiency*.
- e) Respon yang kompleks (*Complex over Response*), response yang kompleks menunjukkan kepada penampilan, kecakapan gerak pada pola-pola gerakan yang kompleks, yaitu mampu menampilkan suatu gerakan dengan cakap/mahir (cepat, lancer, benar, dan luwes). (Wahjosumidjo. 2008 : 72)

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disintesisikan

dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena penilaian kualitas pembelajaran turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dapat juga dikatakan penilaian kualitas pembelajaran yang memuaskan, penilaian kualitas pembelajaran tidak lepas dari motivasi untuk mengadakan kegiatan belajar agar mampu mencapai ketuntasan dalam belajar

Dapat sedikit disimpulkan bahwa penilaian kualitas pembelajaran ialah perubahan tingkah laku setelah terjadi proses belajar yang diukur dengan alat pengukur yakni ujian atau tes yang dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai yang dapat untuk mengukur ketuntasan dalam belajar sesuai dengan KKM yang telah di tetapkan oleh SMA N I Patuk Gunungkidul.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Media *Powerpoint* dengan Peningkatan Kualitas Pembelajaran

Faktor-faktor yang mempengaruhi media *powerpoint* dengan peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu titik tolak ukur yang dapat menentukan berhasil atau tidaknya proses

Menurut Sumadi Suryabrata (1989: 233) beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kualitas pendidikan yaitu "faktor pendidik, yang mengklasifikasikan menjadi dua yaitu:

- 1) Faktor dari luar diri individu , meliputi :
 - a) Faktor sosial, yaitu pribadi gurubyang mengajar, sikap orang tua terhadap yang sedang belajar, situasi pergaulan dengan teman sebaya.
 - b) Faktor non sosial, yaitu waktu belajar, cuaca, tempat tinggal, fasilitas dan sebagainya.
- 2) Faktor dari dalam diri individu, meliputi :
 - a) Faktor psikologis, yaitu minat , rasa aman, motif pengalaman masa lampau, intelegensi dan aspirasi.
 - b) Faktor fisiologis, yaitu kematangan fisik, kesehatan badan, kualitas makanan dan fungsi panca indera.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dapat juga dikatakan hasil belajar yang memuaskan hasil belajar tidak lepas dari motifasi untuk mengadakan kegiatan belajar agar mampu mencapai ketuntsan dalam belajar penulis berusaha menarik perhatian dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint*.

5. Pendidikan Agama Islam

- a. Bimbingan yang diberikan oleh seseorang kepada seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam (Tafsir, 2004:32).
- b. Menurut Abdul Rahman Nahlawi

Pendidikan Islam ialah pengaturan pribadi dan masyarakat yang karenanya dapatlah memeluk Islam secara logis dan sesuai secara keseluruhan baik dalam kehidupan individu maupun social (Uhbiyati, 1997: 9).

Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman siswa tentang agama Islam supaya dapat mengembangkan kehidupan beragama sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan umat manusia. (Depdikbud, GBPP SMA, 1993:2).

Pendidikan Agama Islam menurut Dirjen Bimbaga Islam menurut Istilah Pendidikan Agama Islam adalah :

“Segala usaha yang berupa pengajaran Bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahamki, menghayati dan menagamalkan ajaran ajaran Agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan ajaran agama Islam itu sebagai pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat” (*Proyek Pembinaan Pendidikan Agama Pada Sekolah Umum, 1985/1986 hal. 9*)

Setiap akademisi pendidikan pasti mempunyai tujuan yang akan dicapai diantaranya SMAN 1 PATUK Gunungkidul disamping merujuk

Undang RI No 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS Bab II Pasal 3 yang berbunyi :

“Tujuan *pendidikan* nasional ialah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia-manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

G. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah: "Ada Pengaruh Dalam Penggunaan Media *Powerpoint* Terhadap Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Patuk Gunungkidul Yogyakarta"

H. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan langkah-langkah penelitian sebagai berikut :

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media powerpoint terhadap kualitas pembelajaran. Dalam penelitian ini data yang dipergunakan adalah data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh langsung oleh peneliti. Data primer yang dipakai dalam penelitian ini adalah gambaran umum tentang SMAN 1 Patuk Gunungkidul Yogyakarta. Data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumentasi perusahaan, dari literatur, tulisan-tulisan atau bacaan-bacaan

2. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

Teknik Pengambilan Sampel dalam penelitian ini menggunakan *Purposive sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana peneliti menentukan kriteria-kriteria tertentu (Sugiyono, 2008:68). Kriteria populasi yang dipakai dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XII IPS 1 SMAN 1 Patuk Gunungkidul Yogyakarta yang beragama islam. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 30 orang.

3. Karakteristik Responden

Karakteristik populasi yang dipakai dalam penelitian ini adalah yang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan serta umur responden yaitu 16 Tahun, 17 Tahun dan 18 tahun

4. Variabel Penelitian

Sebagaimana dapat dilihat pada rancangan dan paradigma, ada dua variabel yang diteliti melalui penelitian ini. dua variabel tersebut dapat dibedakan menjadi dua yaitu: variabel dependen (terikat) dan independen (bebas).

a. Variabel Independen (bebas)

Variabel independen atau bebas (yang mempengaruhi) dalam penelitian ini yaitu penggunaan media *powerpoint* sebagai alat bantu pada mata pelajaran PAI sebagai berikut :

- 1) Tampilan materi
- 2) Isi materi

3) Interaksi siswa

b. Variabel Dependen (Terikat)

Sebagai variabel dependen atau terikat (yang dipengaruhi) dalam penelitian ini adalah peningkatan kualitas pembelajaran. Adapun indikator kualitas pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Ranah kognitif terdiri dari hafalan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis penelitian
- 2) Ranah afektif terdiri dari receiving, responding, valuating, organizing dan karakteristik
- 3) Ranah psikomotor terdiri dari persepsi dan respon

5. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini adalah kuesioner, sesuai dengan masing-masing variable sebagai berikut :

a. Peningkatan Kualitas Pembelajaran

Instrumen Peningkatan Kualitas Pembelajaran digunakan untuk mengukur Peningkatan Kualitas Pembelajaran responden terhadap penggunaan media powerpoint. Responden diminta untuk menanggapi pernyataan mengenai Peningkatan Kualitas Pembelajaran disusun dalam bentuk pertanyaan dengan jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup Setuju (CS), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Setiap jawaban diberi skala likert dari 1-4. Peningkatan Kualitas Pembelajaran sangat baik bila skor dari jawaban 95-115,

Kualitas Pembelajaran buruk bila skor 47-70, dan peningkatan kualitas pembelajaran sangat buruk apabila skor 23-46.

b. Penggunaan Media Powerpoint

Instrumen Penggunaan Media *Powerpoint* digunakan untuk mengukur Penggunaan Media *Powerpoint* responden. Responden diminta untuk menanggapi pernyataan mengenai Penggunaan Media *Powerpoint* disusun dalam bentuk pertanyaan dengan jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup Setuju (CS), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Setiap jawaban diberi skala likert dari 1-4. Penggunaan Media *Powerpoint* sangat baik bila skor dari jawaban 99-120, Penggunaan Media *Powerpoint* baik bila skor 74-98, Penggunaan Media *Powerpoint* buruk bila skor 49-73, dan penggunaan media *Powerpoint* sangat buruk apabila skor 24-48.

6. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan tehnik pengumpulan data berupa kuisisioner, observasi dan dokumentasi.

a. Kuesioner

Kuesioner yaitu teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan tertulis melalui angket kepada siswa-siswi kelas XII IPS 1 selaku responden. Dalam metode kuesioner dapat dilakukan dengan dua cara:

1) Kuesioner langsung adalah penelitian sendiri yang langsung

2) Kuesioner tidak langsung adalah peneliti menulis daftar pertanyaan sendiri untuk dapat disampaikan kepada responden, untuk diisi dan dikembalikan pada waktu yang telah ditentukan (Suharsimi Arikunto, 1998:200)

b. Observasi

Sebagai alat pengumpulan data, observasi merupakan langkah yang langsung akan memberikan sumbangan yang sangat penting dalam penelitian deskriptif. Jenis-jenis informasi tertentu dapat diperoleh dengan baik melalui pengamatan langsung oleh peneliti. Sehingga observasi dapat disimpulkan menjadi sebuah pengamatan dan pencatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti (Usman, 2008: 52). Metode ini dilaksanakan dengan melakukan pengamatan terhadap penggunaan media *powerpoint* terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SMAN 1 Patuk Gunungkidul Yogyakarta.

c. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen (Usman, 2008: 69). Metode ini dilaksanakan dengan mengkaji arsip dan dokumen berupa Sejarah, letak geografis, Visi dan Misi, Profil, Struktur organisasi, keadaan guru dan siswa, sarana dan prasarana yang SMAN 1 Patuk Gunungkidul Yogyakarta

7. Analisa Data

Dalam penelitian ini untuk menguji asumsi menggunakan uji normalitas dan uji linearitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara distribusi sebaran variabel bebas dan variabel tergantung pada penelitian ini bersifat normal atau tidak. Sedangkan uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara skor variabel bebas dan variabel tergantung merupakan garis lurus atau tidak. Untuk menguji hipotesis dalam penelitian akan digunakan teknik korelasi *pearson product moment* dengan menggunakan *SPSS For windows 15*.

8. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini meliputi : Bab Pertama Pendahuluan yang berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian serta Sistematika Pembahasan. Kemudian Bab Kedua meliputi gambaran umum yang ada di SMAN 1 Patuk Gunungkidul Yogyakarta tentang Sejarah, letak geografis, Visi dan Misi, Profil, Struktur organisasi, keadaan guru dan siswa, sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui dan memudahkan dalam proses penelitian. Bab ketiga yang merupakan analisa lapangan yang ada di SMAN 1 Patuk Gunungkidul Yogyakarta tentang upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan *miscrosoft*

powerpoint. Selanjutnya adalah bab terakhir atau bab keempat yang berisi